

PC-22/04

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Paradigma de la programación orientado a objetos y sus propiedades

PRINCIPIOS BÁSICOS

- 1) **ABSTRACCIÓN** - Modelar atributos e interacciones.
- 2) **ENCAPSULAMIENTO** Ocultar estado interno y funcionalidad de Objetos
- 3) **HERENCIA** Crear nuevas estructuras basadas en existentes
- 4) **POLIMORFISMO** Capacidad implementar propiedades heredadas

objeto → Producto

Existencia

Propiedades → marca

- Cargo

Precio

- código producto

Descripción

- Cantidad

Código

- estado

Color

Fecha vencimiento

Peso